サッカーチェス　説明書

JAPANESE

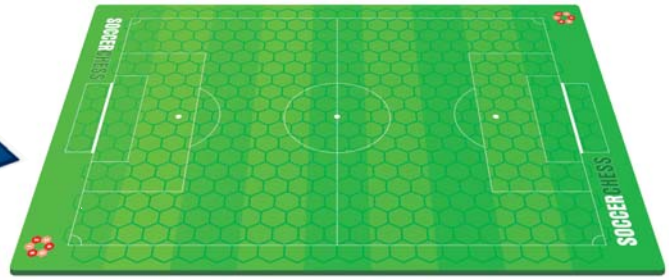
「サッカーチェス」はプレイヤーが監督となり選手となって、
盤上を舞台にサッカーの試合さながらに攻防を繰り広げる対戦型のボードゲームです。
高度な戦略と偶然が支配するサッカーの醍醐味をお楽しみください。

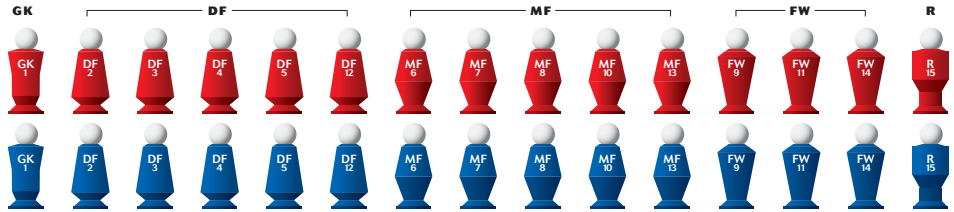
CONTENTS

01.　セット内容 …… P.2
02.　フィールドの説明 …… P.2
03.　選手コマの種類 …… P.3
04.　ゲームの準備 …… P.3
05.　ゲームの進め方 …… P.4
06.　アクションの種類とルール …… P.5
07.　オフサイド …… P.10
08.　タイムカウンター（スコアボード） …… P.10
09.　選手の交代 …… P.10
10.　ターンの実例 …… P.11
付録：フォーメーション …… P.12

01. セット内容

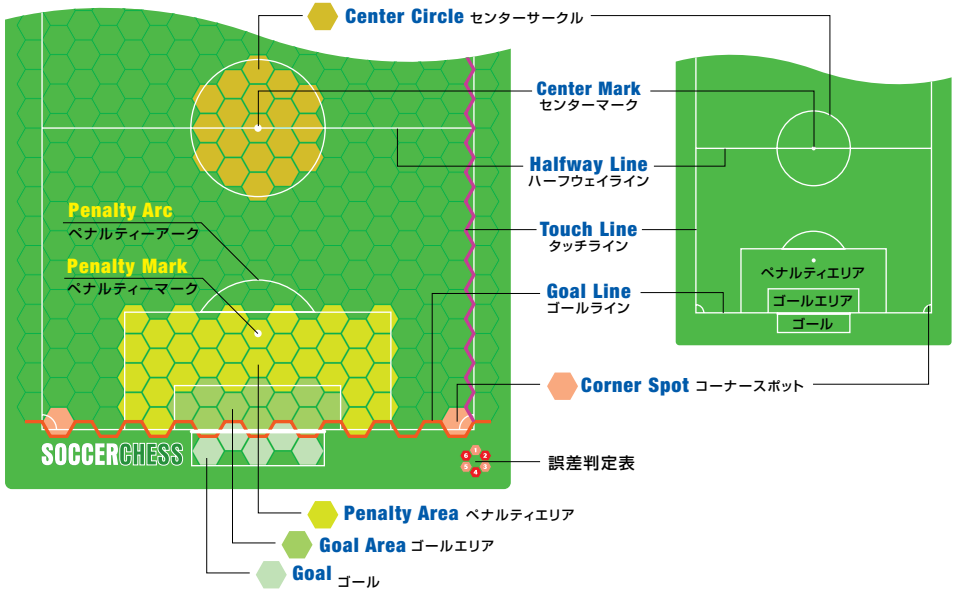
- ゲームボード 1枚
- 選手コマ 30個（青・赤 各15個）
- ボール 1個
- サイコロ 2個（青・赤 各1個）
- スコアボード 1枚
- 取扱説明書（本誌）1冊





02. フィールドの説明

タッチライン、ゴールラインで囲まれた範囲を「フィールド」と呼びます。



03. 選手コマの種類

サッカーチェスではポジションごとに選手コマの能力が違います。
移動・ドリブル・パス・シュートの数値はマスの数を表します。
ポジションポイントはサイコロ判定の時に加算される数値を表します。

		移動・ドリブル・パス・シュート（マスの数）					ポジションポイント（各サイコロ判定時に加算）		
ポジション	特　長	移動・ドリブル	ショートパス	ロングパス（誤差あり）	シュート	ロングシュート（誤差あり）	シュート得点判定	ロングシュート得点判定	タックル判定
GK ゴールキーパー	基本的にはゴールを守るがペナルティエリアから出ることもできる。	3	3	9	3	6		+2 セーブ力	
DF ディフェンダー	タックルが強く、相手からボールを奪う確率が高い。								+2 タックル力
MF ミッドフィルダー	ボールキープ力が高く、タックルされてもボールをキープする確率が高い。								+2 ボールキープ力
FW フォワード	シュート力に優れ得点確率が高い。						+2 シュート力	+2 シュート力	
R レジスタ	ドリブル距離は短いが正確で距離のあるキラーパスが出せる。ボールキープ力も高い。	2	9※						+2 ボールキープ力

※レジスタとは司令塔のこと。正確なロングパスが出せるため、誤差判定なしで9マスまでのパスができる。

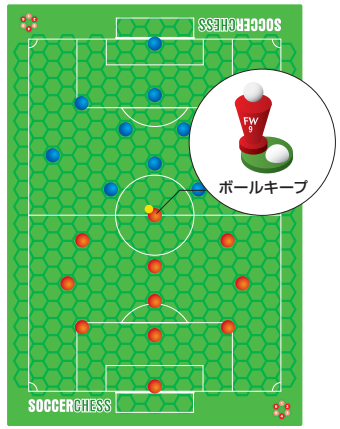
04. ゲームの準備

好きな色のチームを選びます。
お互いがチームの色のサイコロを振り、出た目の数が大きい方が先攻、小さい方が後攻となります。

●キックオフ

ゲーム開始時・得点後はキックオフでゲームを開始します。
お互いにハーフウェイラインを挟んで自陣内に11個の選手コマを配置します。どのように配置するかはプレイヤーの自由ですが、1つのマスには1個の選手コマしか置けません。またGKコマは必ず配置しなければなりません。（※フォーメーションの例は巻末に記載）

後攻はセンターサークルに入らないエリアに選手コマを配置します。
先攻はボールをセンターマークに置き、その上に1個の選手コマを乗せ、パスを出してゲームを開始します。これをキックオフと呼びます。
キックオフを行った選手コマは、他の選手コマがボールキープするまで、再びボールキープできません。
※選手コマとボールが同一のマスにある状態をボールキープと呼びます。



05. ゲームの進め方

●ターン

先攻のプレイヤーから選手コマ、ボールを動かします。
プレイヤーが選手コマ・ボールを動かしている状態をそのプレイヤーの**ターン**と呼びます。「1ターン」と数えます。
1ターン内で選手コマの移動・ドリブルを2回まで行うことができます。パス・シュートは可能な限り何度でも行えます。相手プレイヤーのターン中は自分の選手コマを動かすことはできません。
ターン中のプレイヤーがターンの終了を宣言した後に相手プレイヤーのターンが始まります。これを交互に繰り返しゲームを進めていきます。

・何もしないでターンを終了することもできます。
・お互い15、もしくは30ターンずつ終了した時点で得点の高いプレイヤーが勝者です。
（※「08.タイムカウンター（スコアボード）」参照）

●アクション

プレイヤーが選手コマやボールを移動させてゲームを進めることを**アクション**と呼びます。
アクションとは主に選手コマの

❶ 移動 ❷ ドリブル ❸ ショートパス ❹ ロングパス ❺ タックル ❻ シュート ❼ ロングシュート

などを指します。その他に

❽ スローイン ❾ ゴールキック ❿ コーナーキック ⓫ フリーキック

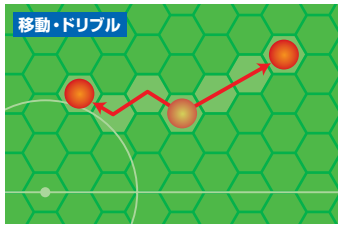
があります。
プレイヤーは選手コマの移動・ドリブルやパスなどのアクションを組み合わせて相手ゴールを狙います。

●移動・ドリブル

選手コマの移動・ドリブルはフィールドのマスの6つの面のいずれかの方向に向かって1～3マスの間で行います。（Rコマのみ1～2マス）

他の選手コマのあるマスへは入れません。

選手コマの移動・ドリブルは1ターンにつき2回まで。同一の選手コマを1ターン内で2度移動することはできません。



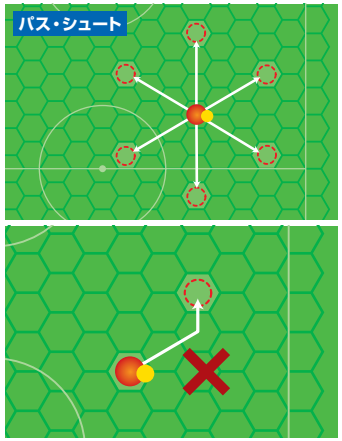
●パス・シュート

パス・シュートはマスの6面の方向に直線で出します。
敵・味方関わらず、選手コマのあるマスを越えた移動・ドリブルはできません。

相手選手コマを越えたパス・シュートはできません。
味方選手を超えたパス・シュートはできます。

タックル・ロングパス・シュート・ロングシュートはサイコロを使って判定します。（※「06.アクションの説明とルール」参照）

1ターン内のパス・シュートの回数に制限はありません。可能な限り、何度でもパス・シュートを出すことができます。
また、選手コマのないマスへパスを出してから味方選手コマを移動してボールキープしたり、ボールをフリー（どの選手コマもキープしていない）状態にしてターンを終了したりすることもできます。



パス・ドリブル・移動などアクションができなくなったらそのターンは終了です。

06. アクションの説明とルール

❶ 移 動

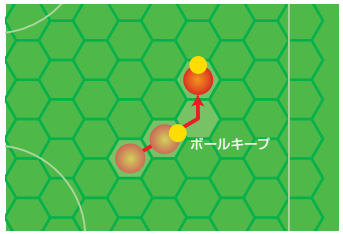
選手コマを1～3マス移動。
（Rコマのみ1～2マス）

●1ターン内に同一の選手コマを2度移動することはできない。

❷ ドリブル

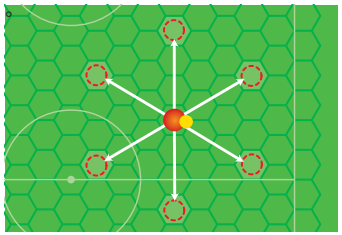
ボールキープしたまま選手コマを1～3マス移動。
（Rコマのみ1～2マス）

●1ターン内に同一の選手コマを2度移動することはできない。
●1～2マス移動後、ボールキープして残り1または2マス分ドリブルすることも可能。

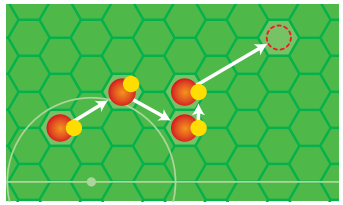


❸ ショートパス

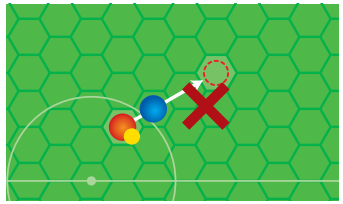
ボールキープしている選手コマからボールを直線方向に1～3マスの範囲で移動



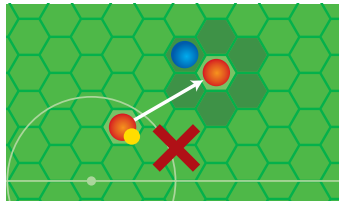
●選手コマのないマスにもパスすることができる。
●1ターン内の回数制限はない。繋がれば何回でも連続パスが可能。



●相手選手コマを越えられない。

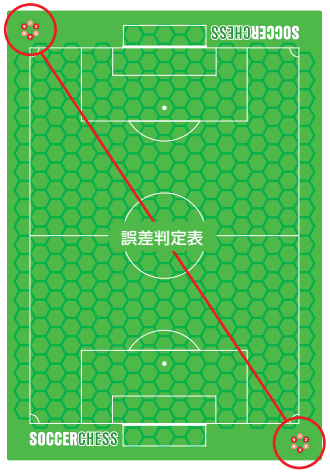


●相手選手コマに隣接されている味方選手コマへのパスは不可。



❹ ロングパス

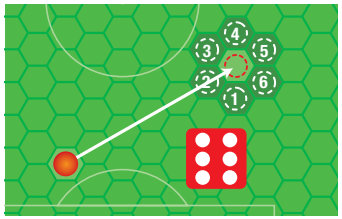
キープしているボールを直線で4～9マスの範囲で着地目標地点へ移動。
ボール着地点の誤差判定を行う。



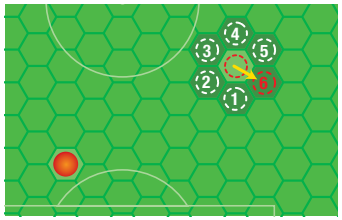
●相手選手コマが隣接している味方選手コマにもパスを出すことができる。
●選手コマのないマスにもパスを出すことができる。
●ゴールマスに入るようにパスを出すことはできない。

誤差判定

ゲームボード上の誤差判定表を参照し、着地目標地点を中心にサイコロの出目と同じ数の方向へボールを1マス移動させる。



①着地目標マスにボールを置く。
②サイコロの出目＝6。
③誤差判定表を確認。



④6のマスにボールを置く。

※Rコマのロングパスは誤差なし。

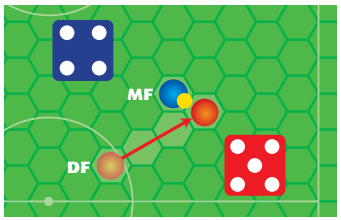
相手選手コマのあるマスにボールが着地した場合は相手のボールとなってターン終了。

❺ タックル

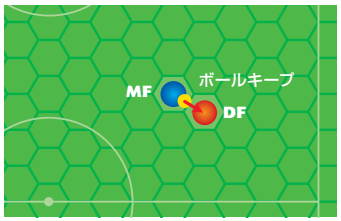
ボールキープしている相手選手コマに味方選手コマを隣接させればタックル可能。
タックル判定を行う。
※ターン終了時にボールキープしている選手コマが、相手選手コマに隣接している場合、相手プレイヤーは移動せずにタックルを行うことが可能。
タックルを行った選手コマは、そのターンでは再度タックルできない。

タックル判定

お互いにサイコロを振り、出た目に選手コマのポジションポイントを加算した合計の大きい方がボールをキープ。（同じ数値の場合は再度サイコロを振る）



①赤DFコマがタックル。
サイコロの出目＝5
タックル力 +2 ➡ 7
VS
サイコロの出目＝4
ボールキープ力 +2
➡ 6

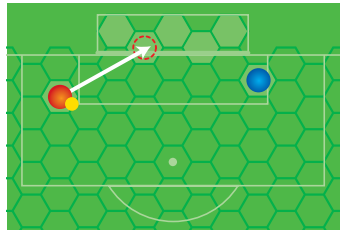


②赤DFコマのタックル成功。
赤DFコマがボールを奪ってキープ。

※ポジションポイント
DF=タックル時［+2］
MF,R=ボールキープ時［+2］

❻ シュート

ゴールマスから直線で3マス以内のマスからシュート可能。



右記の条件に応じ、無条件で得点の場合と得点判定を行う場合がある。
得点した場合はスコアボードの得点マーカーを1つ移動。（※「08.タイムカウンター（スコアボード）」参照）
キーパーのセーブが成功した場合はターン交代。

●シュートは相手選手コマを越えて打つことはできない。
●相手GKコマとボール着地点の距離が4マス以上の場合はGKの移動が間に合わないので無条件で得点。
●ドリブルでゴール内に移動した場合も無条件で得点。

得点判定

相手GKコマとボール着地点の距離が3マス以内の場合はお互いにサイコロを振る。

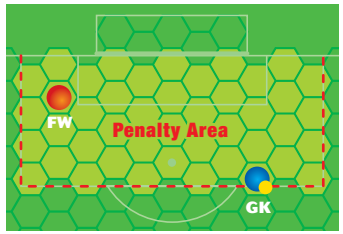
①赤FWコマのシュート
②青GKコマの防御
③得点判定
サイコロの出目＝4
シュート力 +2 ➡ 6
VS
サイコロの出目＝5
➡ 5
④得点

攻撃側はシュートをFWコマが行った場合のみ、サイコロの目にポジションポイントの[+2]を加算。

攻撃側の合計値が守備側の合計値より大きければ得点。

守備側のサイコロの目の方が大きい場合はペナルティエリアの任意のマスでGKコマがボールをキープして、新たなターン開始。

①得点判定
サイコロの出目＝2
シュート力 +2 ➡ 4
VS
サイコロの出目＝5
➡ 5
②青GKコマのセーブ



③ペナルティエリア（黄緑色のエリア）の任意のマスにボールキープさせて青GKコマを置きます。
④青チームのターンからゲーム続行。

❼ ロングシュート

キープしているボールを直線で4～6マスの範囲で着地目標地点へ移動。ボール着地点の誤差判定を行う。
誤差判定の結果により、ターン続行になる場合、ターン交代になる場合、無条件で得点の場合、得点判定を行う場合の4通りがある。

●ロングシュートは相手選手コマを越えて打つことはできない。
●ゴールマスとゴールマスに隣接したマスのみ着地目標地点にできる。

誤差判定

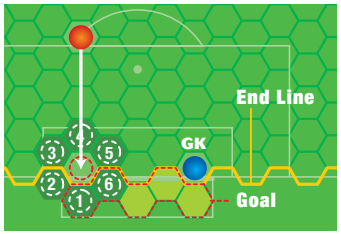
ロングパスと同様の誤差判定を行い、ボールの着地点を決める。

A.ボール着地点がインフィールドの場合（図の場合 3 4 5）
➡ **ボール着地点に相手選手コマがあればターン交代。それ以外はターン続行。**

B.ボール着地点がエンドライン外（フィールドのマスの外）の場合（図の場合 2）
➡ **ゴールキックとなる。**（※ゴールキックの欄を参照）

C.ボール着地点がゴール内にあり、相手GKコマとの距離が4マス以上の場合（図の場合 1）
➡ **無条件で得点となる。**

D.ボール着地点がゴール内にあり、相手GKコマとの距離が3マス以内の場合（図の場合 6）
➡ **得点判定を行う。**



得点判定

シュートと同様の得点判定を行う。

防御側はGKのサイコロの目にポジションポイント［+2］を加算。
攻撃側はシュートをFWコマが行った場合のみ、サイコロの目にポジションポイントの[+2]を加算。

攻撃側の合計値が守備側の合計値より大きければ得点。

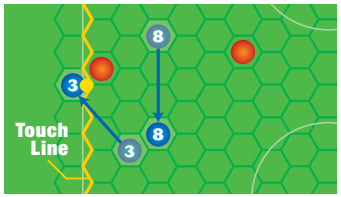
❽ スローイン

ボールがタッチラインを越えた場合はターン交代となり、相手のスローインから再開。

ボールがタッチラインを越えたマスに、スローインを行う選手コマを置きボールキープさせて、もう1個の選手コマを任意の場所に置く。

ボールキープの選手コマのスローインでゲーム再開。

●スローインはショートパス·ロングパスと同様のアクションとする。
●スローインを行った選手コマは、一度他の選手コマにボールが渡るまでは再びボールキープできない。

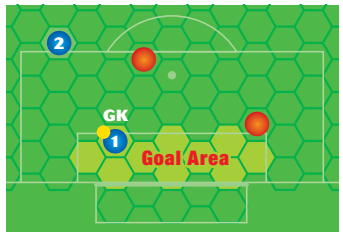


①青コマ［3］をボールの上に置く。
②青コマ［8］を任意のマスに置く。
③青コマ［3］のスローインからゲーム再開。

❾ ゴールキック

ボールが相手ゴールラインを超えた場合はターン交代となり、相手のゴールキックから再開。

ボールキープしたGKコマをゴールエリア内の任意のマスに、もう一個の選手コマを任意のマスに置きGKのゴールキックでゲーム再開。



①青GKコマ［1］にボールキープさせて、ゴールエリア（黄緑色のエリア）内の任意のマスに置く。
②青コマ［2］を任意のマスに置く。
③青GKコマ［1］のゴールキックからゲーム再開。

●ゴールキックはショートパス·ロングパスと同じアクションとする。
●ゴールキックは必ずペナルティエリアの外にボールを出さなければならない。
●ボールがペナルティエリアの外に出なかった場合はゴールキックをやり直す。
●GKコマは、一度他の選手コマにボールが渡るまでは再びボールキープできない。

❿ コーナーキック

ボールが味方ゴールラインを越えた場合はターン終了となり、相手のコーナーキックから再開。

コーナーキックを行う選手コマをコーナースポットにボールキープさせて置き、コーナーキックでゲーム再開。

●コーナーキックはショートパス·ロングパスと同様のアクションとする。
●コーナーキックを行った選手コマは、一度他の選手コマにボールが渡るまでは再びボールキープできない。

⓫ フリーキック

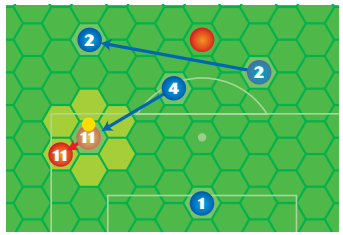
オフサイドになった場合はターン交代となり、相手のフリーキックから再開。
（※「07.オフサイド」参照）

オフサイドになった選手コマを、フリーキックを行う側のプレイヤーが任意の方向に1マス移動させる。

オフサイド地点のマスに、フリーキックを行う選手コマをボールキープさせて置き、もう1個の選手コマを任意の場所に置く。

ボールキープの選手コマのフリーキックでゲーム再開。

●フリーキックはショートパス·ロングパスと同様のアクションとする。
●フリーキックを行った選手コマは、一度他の選手コマにボールが渡るまでは再びボールキープできない。



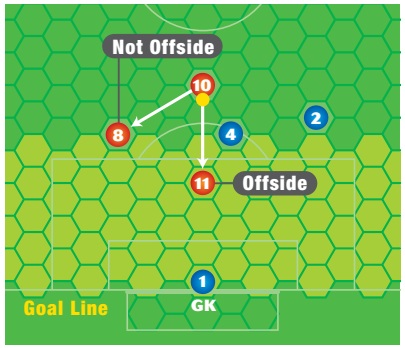
①赤コマ［11］がいるマスがオフサイド地点。
②青チームが赤コマ［11］を隣接する任意のマス（黄緑色のマスのいずれか）に移動。
③青コマ［4］をボールキープさせて置く。
④青コマ［2］を任意のマスに移動。
⑤青コマ［4］のフリーキックでゲーム再開。

07.オフサイド

●オフサイドポジション

オフサイドポジションとは、敵陣内でゴールラインから2個目の選手コマよりもゴールラインに近いマスのことを指します。
（図の場合黄緑色のマス）

・オフサイドポジションに選手コマを置いていること自体は反則ではありません。
・ゴールラインから2個目の相手選手コマと同ライン上はオフサイドポジションではありません。



●オフサイド

味方選手コマがオフサイドポジションにある場合、オフサイドポジションへパスを出すとオフサイドとなります。オフサイドになった場合はターンを交代し、相手のフリーキックから再開します。
（※前項の「フリーキック」参照）

・選手コマのないマスにパスを出した場合もオフサイドとなります。
・ロングパスの場合、誤差判定の結果がオフサイドポジション内ならばオフサイドとなります。
・ゴールキック、コーナーキック、スローインを受ける場合はオフサイドになりません。

※実際のサッカーでのオフサイドルールとは多少異なります。

08.タイムカウンター（スコアボード）

●タイムカウンター

サッカーチェスはターンが時間の進行単位となります。
スコアボード中央の文字盤を時計として使い、ゲームに使わない選手コマをマーカーとして使います。ゲーム開始時に選手コマ1個を文字盤の[0]の位置に置き、お互いに1ターンずつ終わったら、タイムカウンターを1目盛り進めます。

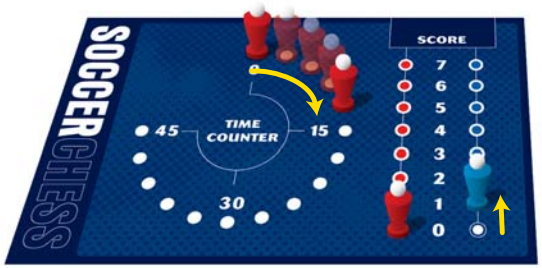
スタンダードゲーム　:各15ターン行い、タイムカウンターが[45]の目盛りまで来たらゲーム終了です。
オフィシャルゲーム　:前半後半でゲームを行う場合は、前後半15ターンずつ、合計30ターンでゲームを行います。

同点の場合は引き分けとします。

●スコアボード

赤&青、各チームでゲームに使わない選手コマをマーカーとして使います。

ゲーム開始時には[0]のマスにそれぞれコマを置き、得点が入るごとに[0]→[1]→[2]とコマを移動させていきます。



タイムカウンター　スコアボード

09.選手の交代

選手コマは15個のうち11個を使用しますが、残りの4個のうち3個まで試合中に入れ替えることができます。
選手の交代はキックオフの前、得点の後かスローインなどでゲームが停止した時に行います。

・1度退場した選手を再び使うことはできません。
・GKは交代できません。

10.ターンの実例

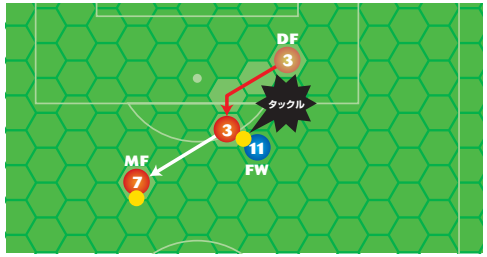
簡単なターンの実例をあげてみましたので参考にしてゲームを始めてみましょう。

実例1: タックル

①赤DFコマ[3]が3マス移動。

②赤DFコマ[3]が青FWコマ[11]にタックル。
タックル判定でボールを奪う。

③赤DFコマ[3]から赤MFコマ[7]へショートパス。



実例2: タックル

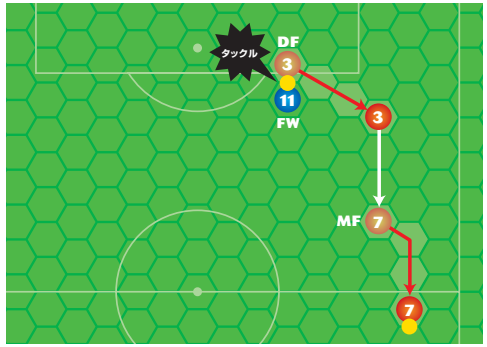
①青FWコマ[11]が赤DFコマ[3]に隣接したマスでターン終了。

②赤DFコマ[3]が青FWコマ[11]にタックル。
タックル判定でボールを奪う。

③赤DFコマ[3]が左サイドへ3マスドリブル。

④赤MFコマ[7]へショートパス。

⑤赤MFコマ[7]がドリブル。



実例3: カウンター

①青FWコマ[11]が赤DFコマ[12]に隣接したマスでターン終了。

②赤DFコマ[12]が青FWコマ[11]にタックル。
タックル判定でボールを奪う。

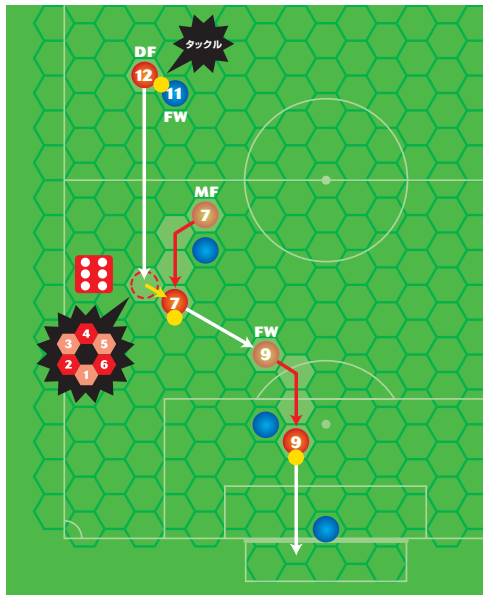
③赤DFコマ[12]がボールキープ後、フリースペースへロングパス。

④誤差判定後、赤MFコマ[7]が移動してボールをキープ。

⑤赤MFコマ[7]より赤FWコマ[9]へショートパス。

⑥ドリブルで切り込み、シュート。

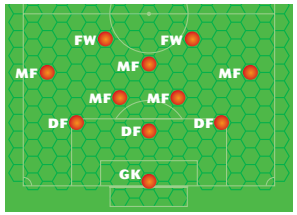
⑦得点判定。



付録:フォーメーション

基本的な選手コマの選択と配置をご紹介します。この他のフォーメーションも自由に試してみてください。

◆3-5-2



GK:1 DF:3 MF:5 FW:2

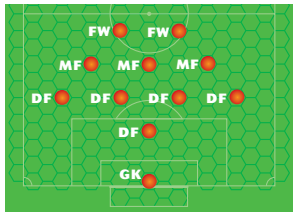
3人のDFでディフェンスラインを押し上げやすくしている。攻守の切り替えが早く、バランスの取れたシステム。

◆4-4-2A

GK:1 DF:4 MF:4 FW:2

サイドの攻防を意識し、横一線に並ぶMFが特徴的なフォーメーション。

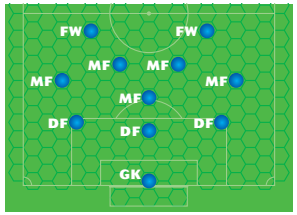
◆1-4-3-2



GK:1 DF:5 MF:3 FW:2

攻撃力よりもディフェンス力を重視したシステム。ゴール前を強固に守り、速攻から相手ゴールを狙う。

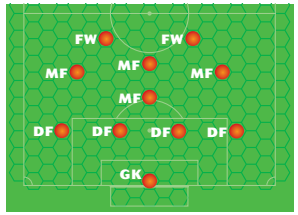
◆3-1-4-2



GK:1 DF:3 MF:5 FW:2

守備的なMFを1人にすることで、[**3-5-2**]型よりも、より攻撃的な戦いに向いている。

◆4-4-2B



GK:1 DF:4 MF:4 FW:2

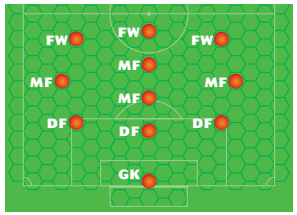
ダイヤモンド型にMFを並べ、中央での攻防を意識した、攻守にバランスの取れたフォーメーション。

◆4-2-3-1

GK:1 DF:4 MF:5 FW:1

中盤でのボール支配に重点を置いた戦い方ができるフォーメーション。

◆3-4-3



GK:1 DF:3 MF:4 FW:3

FWが3人とかなり攻撃重視のフォーメーション。

【製造・販売元】

グラパックジャパン

グラパックジャパン株式会社
住所:〒102-0082　東京都千代田区一番町17-2
TEL 03-5213-5563
FAX 03-5213-5559
E-mail support@grapac.co.jp

http://www.grapac.co.jp

©2005 GRAPAC JAPAN CO., INC.　Printed in Japan